

**Антонов Є. В.,**  
*студент 4 курсу фізико-математичного факультету*  
**Науковий керівник: Карлюк С. О.,**  
*кандидат педагогічних наук, доцент,*  
*доцент кафедри прикладної математики та інформатики,*  
*Житомирський державний університет імені Івана Франка*

## **ПРОБЛЕМА СТВОРЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ ЗАСОБАМИ ІТ-ТЕХНОЛОГІЙ**

В умовах тотальної інформатизації та розвитку високих технологій займатися мистецтвом та творчістю стало досить приємним та доволі нескладним заняттям. Це зумовлено доступністю графічних, музичних та інших редакторів, функціонування яких спрямовано на формування креативності та відкриття певних талантів людини, причому не потребуючи на це зайвих фінансових витрат. У цьому контексті достатньо актуальним є питання використання спеціального програмного забезпечення, що дозволяє створювати так звані персонажі для тієї чи іншої комп'ютерної гри, мультфільму, серіалу, анімації, електронної книги тощо, які утворюють невеликі об'єднання, і, які з кожним днем набувають все більшої популярності.

Аналіз існуючого програмного забезпечення для створення такого роду електронних продуктів свідчить про значну його кількість на сучасному ринку ІТ-технологій, причому кожне з них має свої позитивні й негативні риси. Це означає, що кожен розробник, створюючи певні персонажі має обов'язково враховувати усі фактори та особливі моменти такого проектування.

Для того, щоб створити, дійсно якісний електронний продукт, перш за все, необхідно визначитися із концептом, а також конкретизувати ті персонажі, які необхідно створити для гри або ж фільму.

У нашому розумінні, персонаж – це образ героя (головного чи другорядного), його зовнішність та характер, що створюється автором для подальшого використання у творчості (будь-то реклама, мультфільм, комп'ютерна гра тощо).

Створюючи персонажі, які є невід'ємною складовою будь-якого художнього твору, автори досить часто вимальовують зовнішність та характери своїм героям, подібні до себе. Та попри це, усі вони різні і їх можна поділити на два класи:

- *Головні персонажі.* Це, як правило, такі персонажі, від імені яких ведеться розповідь історії та знайомство з його світом;
- *Другорядні персонажі.* Це образи, що використовуються епізодично у творах і, досить часто, не мають важливого сюжетного навантаження, а слугують «масовкою».

За характерами персонажів поділяють:

- *Персонажі-протагоністи.* Це позитивний тип героя, що не порушує морального кодексу, а, так би мовити – виступає на стороні добра. Найчастіше таку роль грає головний герой та його найближчі друзі і рідні;
- *Персонажі-антагоністи.* Це негативний персонаж, який переслідує лише свої наміри (при цьому не маючи бажання комусь допомагати) або ж взагалі виступає на стороні зла. Іноді саме вони є головними героями деяких комп'ютерних ігор та електронних книг (наприклад, гра Overlord від студії Codemasters);
- *Нейтральні персонажі.* Саме під цю категорію часто підпадають персонажі «масовки», що найчастіше байдуже ставляться до головного героя.

Враховуючи основні типи персонажів, деякі автори досить часто вводять свої унікальні класи персонажів для сюжетних поворотів чи варіативності подій (у випадку кінематографу чи комп'ютерних ігор).

Розглянемо основні етапи створення будь-яких персонажів залежно від вибору програмного забезпечення. Всі без винятку персонажі потребують своєї візуалізації. У ХХІ столітті реалізація даного завдання не є технічно складною, оскільки більшість графічних редакторів є у вільному та безкоштовному доступі. Та попри це, не всім авторам вдається створити якісного, цікавого та привабливого персонажа. Для того, щоб персонаж був вдалим, кожному автору необхідно враховувати наступні правила його створення:

- Простота;
- Легкість у запам'ятовуванні;
- Симетричність;
- Яскравість;
- Реалістичність.

Спробуємо здійснити опис процесу створення графічного образу персонажа, окресливши основні його етапи.

*Перший етап.* Включає в себе розробку концептів персонажа, що зазвичай робляться звичайним олівцем (концептів може бути безліч, але автор чи замовник може обирати найкращий).

*Другий етап.* Деталізація та очищення обраного концепту від «шуму» (досить часто теж робиться олівцем).

*Третій етап.* Перенос образу персонажа у комп'ютер та вибір графічного редактора (залежить від багатьох чинників: механіки малювання, цілей та вимог від персонажа).

*Четвертий етап.* Підбір кольорів та фарбування персонажа (є досить важливим етапом, оскільки від правильності підбору кольорів залежить привабливість персонажа).

*П'ятий етап.* Малювання персонажа згідно вимогам.

*Шостий етап.* Створення кінцевого продукту.

При створенні певного персонажу обов'язково слід враховувати технічні можливості графічного редактора та майстерності автора працювати в такому середовищі, при цьому зважаючи на механіку, стиль та поставлені замовником вимоги.

Варто наголосити на конкретних графічних редакторах, які активно використовуються працівниками з ІТ-технологій у даній сфері. Якщо персонаж створюється для реклами чи промо-ролику – обирають векторний редактор, такий як CorelDRAW чи Adobe Animate. Це досить потужні засоби роботи з векторною графікою, що дозволяють створювати образи персонажів без втрат якості при високій роздільній здатності.

Якщо створюється деталізований образ персонажа для подальшого його переносу у 3D чи у мультфільм – використовують растрові редактори, такі як Adobe Photoshop чи PaintTool SAI. Це потужні засоби для роботи з деталями персонажів та детального їх обрису.

Таким чином, здійснивши детальний аналіз процесу створення персонажів, ми можемо стверджувати, що вдало підібраний графічний редактор, знання видів та правил створення такого роду електронних продуктів, а також дотримання основних етапів, сприятиме створенню якісного цікавого та привабливого персонажу для комп'ютерних ігор, мультфільмів, серіалів, анімації, електронних книг тощо, що у свою чергу збільшить творчі досягнення людства.

### **Список використаних джерел та літератури**

1. Дизайн персонажей: : [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [http://artlab.club/diary/character\\_design/](http://artlab.club/diary/character_design/)
2. Принципы дизайна анимационного персонажа: [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.dejurka.ru/articless/character-design-tips/#.WeHo7fc3zNU.facebook>